

Desarrollo de una Plataforma de Capacitación a Distancia Utilizable y Abierta para Personas con Discapacidad Visual

Guillermo Javier Lafuente¹, Carlos Ballesteros², José Luis Filippi³

GIAU⁴ – Facultad de Ingeniería – UNLPam.

Calle 110 esq. 9 n° 390

{lafuente¹, balleste², filippij³}@ing.unlpam.edu.ar

⁴Grupo de Investigación de Ambientes Ubicuos – <http://giau.ing.unlpam.edu.ar/>

Resumen

Este proyecto de “Inclusión en la web, como diseño Universal para personas con discapacidad visual” liderado por un equipo interdisciplinario de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de La Pampa buscan implementar una plataforma de educación a distancia accesible y utilizable que permita brindar cursos de capacitación inclusiva a personas no videntes o con disminución visual y a todas aquellas personas que deseen utilizarla como herramienta de aprendizaje. Los mismos serán dictados por la Fundación BienEstar¹, la cual se especializa en el trabajo con personas con discapacidad.

Para contribuir a la resolución del proyecto se implementará un EAD (Entorno de Educación a Distancia) que contemple las características de Accesibilidad explicitadas en el (Artíc. 9° de la Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad Ley (26.378) y que sirva como plataforma de capacitación en línea. Además, se elaborará un Recurso Educativo Abierto y Accesible (REAA),

como elemento capacitador en alguna disciplina que sea de interés para la fundación BienEstar.

Palabras clave: Inclusión Social, Accesibilidad, Educación a Distancia, Discapacidad Visual.

Contexto

Este proyecto se lleva a cabo en el marco de las líneas de I+D desarrolladas por el grupo GIAU (Grupo de Investigación de Ambientes Ubicuos) de la Facultad de Ingeniería de la UNLPam.

Introducción

Este proyecto trata el diseño e implementación de una plataforma de capacitación a distancia utilizable y abierta para personas con discapacidad visual. El concepto de diseño universal utilizado en varios campos y acuñado por Ronald Mace [1], [2], se refiere a la idea de diseñar productos que sean estéticos y usables para cualquier persona independientemente de su edad, habilidad y estado. Los términos más comunes utilizados para referirse a diseño universal son: simple, intuitivo, flexible, equitativo, perceptible y tolerable al error. El termino

¹ Fundación BienEstar, Realicó, La Pampa
<http://www.fundacionparaelsenbienestar.org/>

diseño universal está muy relacionado a otros términos como accesibilidad o usabilidad [3].

Con la aparición de las nuevas tecnologías, el término accesibilidad se ha extendido a accesibilidad a las computadoras y la mayoría de los sistemas operativos incluyen innovadoras soluciones para personas con discapacidad. Además, con el crecimiento de internet, hay una sección específica dentro de la accesibilidad a computadoras que trata la accesibilidad en la Web. Algunos autores [4] [5] han escrito acerca de este tópico, describiendo tecnologías que asisten la navegación web: reconocimiento de voz, magnificación de pantalla y lectores de pantalla. En 1999 la Web Accessibility Initiative (WAI) publicó las guías para contenido web accesible WCAG [6], [7], para mejorar la accesibilidad de la web para personas con discapacidad [8].

Situación actual del problema

Con la aparición de los dispositivos móviles, la interacción humano - computadora ha cambiado significativamente, apareciendo nuevas técnicas para evaluación de usabilidad [9], [10]. Ha ocurrido un cambio radical en el desarrollo de pantallas táctiles basadas en dispositivos móviles. En poco tiempo la interacción basada en gestos se ha convertido en estándar en muchos dispositivos móviles. Las pantallas táctiles proveen una gran flexibilidad y acceso directo a controles e información, aunque por otro lado lo hacen menos accesibles para usuarios ciegos o con impedimentos visuales.

Dado que la mayoría de las aplicaciones están diseñadas para usuario con visión, las características de accesibilidad no siempre son adecuadas para obtener resultados aceptables. Una aplicación

diseñada para usuarios videntes, con una capa extra que incluya características de accesibilidad no ha mostrado ser una opción utilizable. El usuario con discapacidad visual puede utilizar esta aplicación, pero la interfaz de usuario no ha sido concebida para ciegos, lo que concluye que una buena experiencia de usuario para el caso de ciegos, no está para nada asegurada. De acuerdo a esta premisa, se necesitan aplicaciones específicas para usuarios con baja visión y ciegos para obtener la mejor experiencia de usuario posible, un desarrollo centrado en el usuario (DCU) ciego o disminuido visual.

Fundamentación

Existen diversas barreras a las cuales se enfrentan las personas con discapacidad visual, no sólo físicas, sino también de acceso a la información, quedando muchas veces excluidas del sistema socioeducativo. Tal como plantea Piñeros [11], la desventaja radica, entonces, no en la discapacidad en sí, sino en el ámbito social, que no logra integrar a la persona discapacitada.

Los usuarios con discapacidad visual *“tienen las mismas necesidades de información que el resto de los ciudadanos”*. Estas personas deben recibir información accesible, que les permita tomar decisiones y realizar una vida independiente” [11].

La Facultad de Ingeniería de la UNLPam, busca dar respuesta a la necesidad que en la actualidad presenta la “Fundación para el BienEstar” brindando tecnologías como ámbitos de acceso, difusión de la información y servicios a la comunidad. Se intenta sentar las bases de inclusión digital en una sociedad, que desafíe las diferencias, que profundice los vínculos y que permita alcanzar mayor igualdad social y educativa para personas con

discapacidad a través de un diseño para todos con las configuraciones de apoyo tecnológico que deban adoptarse.

Atento a esto, es que se diseña una plataforma de educación a distancia para capacitación a personas con disminución visual, no videntes y demás beneficiarios que quieran hacer uso de la misma, empleando para ello, diferentes mediadores didácticos que orienten a la utilización del mismo.

En la primera conferencia de E-learning hacia la inclusión social se declararon los siguientes términos: *“El e-learning no ha de limitarse a ser cursos en línea para universidades y grandes compañías. No ha de estar centrado exclusivamente en cómo aumentar los beneficios. Cuando se desarrollen módulos de e-learning, se deberá estar seguro de que todos los grupos sociales tienen acceso a las técnicas, y darle a todo el mundo los medios para usar las TIC en su desarrollo profesional y personal, y así poder aprender en la sociedad de la información”* [12]. A través de esta línea de trabajo, los investigadores entienden que deben provocar un impacto social positivo, que tenga mayor conciencia social inclusiva; utilizando buenas prácticas que respeten la diversidad en un marco de igualdad.

Metodología de Trabajo

Desde el punto de vista del desarrollo, el proyecto será afrontado bajo el método OpenUP/Basic [13], un proceso unificado que incorpora técnicas ágiles ya probadas en la industria de software y constituye un proceso estructurado, robusto, eficiente y liviano que se adapta a los requerimientos de este proyecto.

Desde el punto de vista de la accesibilidad sobre los artefactos a implementar, se utilizarán dos estrategias para realizar la validación y verificación

de la accesibilidad teniendo en cuenta principalmente dos tipos de usuario, el no vidente y el disminuido visual. Se espera implementar dos estrategias de evaluación automatizada para verificar la accesibilidad como así también una estrategia de evaluación centrada en el usuario.

a) Estrategia de evaluación automatizada de la accesibilidad

Cada artefacto de software que se desarrolle será evaluado para la accesibilidad usando un conjunto de herramientas automatizadas [14], [15], [16]. La aplicación de las mismas, generará una completa información la cual brindará ayuda para lograr un mayor grado de accesibilidad sobre los productos analizados. Estas herramientas examinarán la accesibilidad bajo las directrices de accesibilidad web, como las WCAG, e informarán sobre las barreras conocidas y probables o potenciales (en forma de un informe independiente y / o anotaciones del producto evaluado).

Para el caso de los Recursos Educativos Abiertos Accesibles (REAAs), y que dispongan de componentes como presentaciones en powerpoint, se utilizará la característica de evaluación de accesibilidad incorporada de PowerPoint para examinar las diapositivas de PowerPoint de cada REAA en busca de posibles barreras de accesibilidad. También se trabajará con lectores de pantalla para detectar problemas de interpretación de texto en la lectura de documentos de distinta fuente o formato. Los datos obtenidos de las herramientas [14], [15], [16] serán agrupados y tabulados para preparar una lista única de problemas de accesibilidad potenciales para cada sección de los artefactos de software. Los datos obtenidos de la herramienta de evaluación de accesibilidad de PowerPoint y los

resultados de los lectores de pantalla, serán agrupados y tabulados para preparar una lista única de posibles problemas de accesibilidad para cada unidad de información contenida en los REAAs.

b) *Estrategia de evaluación de accesibilidad centrada en el estudiante/usuario*

Se seleccionará un grupo definido de estudiantes. El conjunto de estudiantes deberá estar integrado, la mitad por estudiantes sin problemas y la otra mitad con estudiantes no videntes y disminuidos visuales. Los expertos de la Fundación para el Bienestar colaboraran en esta tarea de selección. Se dispondrá de laboratorio de pruebas y software para que los participantes completen algunas actividades de un REAA. El laboratorio consistirá de una estación de trabajo en un aula universitaria de acuerdo con un formato tradicional de laboratorio de pruebas de usabilidad como los propuestos por Nielsen [17] y Rubin y Chisnell [18]. La estación de trabajo estará constituida por un escritorio con una PC, Internet por cable, Mouse y micrófono externo. Una cámara de video en un trípode estará disponible delante de la estación para capturar las expresiones faciales del estudiante y las interacciones con la PC, y el aula será visible desde una ventana vidriada para realizar una observación adyacente. Cada estudiante deberá completar la actividad en una sesión moderada (en presencia de un investigador y una cámara de video). Luego realizará una actividad en una sesión no modificada (trabajando solo en el aula con la cámara de video apagada). Durante las sesiones moderadas, el investigador deberá indicar al estudiante que piense en voz alta si es necesario siguiendo una forma de comunicación del habla del protocolo de pensar en voz alta y lo registrará [19].

Para relevar estas pruebas de laboratorio se utilizarán herramientas para captura de escenas como OpenVULab o Screencast-O-Matic², las cuales permiten crear screencasts de las actividades en pantalla realizada por los estudiantes mientras completan las consignas propuestas. Los screencasts serán sincronizados con las verbalizaciones de pensamiento en voz alta realizada por los participantes con el fin de registrar todos los detalles de la interacción con los softwares y contenidos desarrollados. Toda la actividad de laboratorio será documentada por los investigadores participantes del proyecto junto con personal idóneo propuesto por la Fundación para el BienEstar.

Líneas de Investigación, Desarrollo e Innovación

A continuación, se detallan sintéticamente las líneas de investigación en las cuales se avanzará para llevar a cabo el objetivo del proyecto.

- Entornos de Educación a Distancia, REAA.
- Usabilidad, Diseño para usabilidad, DCU, UX.
- Evaluación de usabilidad para ciegos con entornos existentes.
- Métodos, técnicas y herramientas disponibles para cada etapa del proceso DCU.

Resultados y Objetivos

Desarrollar una plataforma de educación a distancia abierta, accesible y utilizable, y un REAA a través de un diseño centrado en usuarios con discapacidad visual, que esté diseñada y

² OpenVULab (<http://openvulab.org>) Screencast-O-Matic (<https://screencast-o-matic.com/>)

probada por usuarios con discapacidad visual, involucrados en el proceso de desarrollo.

Formación de Recursos Humanos

Actualmente, el proyecto cuenta con la siguiente conformación de grupo de trabajo: un Director de Proyecto, un co-director y tres Investigadores, un estudiante becario Tesista y 4 estudiantes (3 de carreras relacionadas a informática en el ámbito de la Facultad de Ingeniería de la UNLPam., y una estudiante de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNLPam). La conformación del grupo docentes afectado al proyecto ha sido seleccionado siguiendo un criterio interdisciplinar, teniendo en cuenta a docentes especialistas en Educación Virtual, Tecnología y Educación Especial entre otras, los cuales pertenecen a la Facultad de Ingeniería y a la Facultad de Ciencias Humanas de la UNLPam. Se ha incorporado una estudiante de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNLPam, quien es disminuida visual, y será uno de los actores de mayor relevancia para alcanzar los objetivos del proyecto. Un becario tesista de la Carrera Ingeniería en Sistemas, participa con el desarrollo de tesis denominado: “*Investigación y Desarrollo de Framework para la generación de contenido Web Accesible*”.

Referencias

- [1] Ronald Mace, “The RL Mace Universal Design Institute.” [Online]. Available: <http://www.udinstitute.org/>.
- [2] R. L. Mace, “What is Universal Design (DO NOT CITE!),” 2005.
- [3] M. F. Story, “Maximizing Usability: The Principles of Universal Design,” *Assist. Technol.*, 1998.
- [4] H. Takagi, C. Asakawa, K. Fukuda, and J. Maeda, “Accessibility designer: visualizing usability for the blind,” in *ACM SIGACCESS Accessibility and Computing*, 2004, no. 77–78, pp. 177–184.
- [5] J. P. Bigham, A. C. Cavender, J. T. Brudvik, J. O. Wobbrock, and R. E. Lander, “WebinSitu,” in *Proceedings of the 9th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility - Assets '07*, 2007, p. 51.
- [6] S. Leuthold, J. A. Bargas-Avila, and K. Opwisa, “Beyond web content accessibility guidelines: Design of enhanced text user interfaces for blind internet users,” *Int. J. Hum. Comput. Stud.*, 2008.
- [7] “Web Accessibility Initiative (WAI) - home page | Web Accessibility Initiative (WAI) | W3C.” [Online]. Available: <https://www.w3.org/WAI/>.
- [8] J. Mankoff, H. Fait, and T. Tran, “Is your web page accessible?,” in *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems - CHI '05*, 2005.
- [9] J. Kjeldskov and J. Stage, “New techniques for usability evaluation of mobile systems,” *Int. J. Human-Computer Stud.*, 2004.
- [10] A. Kaikkonen, A. Kekalainen, M. Cankar, T. Kallio, and A. Kankainen, “Usability testing of mobile applications: A comparison between laboratory and field testing,” *J. Usability Stud.*, 2005.
- [11] I. Piñeros, *El acceso a la información de las personas con discapacidad visual: modelo de servicio para bibliotecas públicas*. Alfagrama Ediciones, 2008.
- [12] G. Apostopoulou, L. Baronio, and et all., “E-learning hacia la inclusión social,” pp. 1–8, 2004.
- [13] Eclipse Foundation, “Eclipse Process Framework (EPF),” *OpenUP*, 2012. .
- [14] “WAVE Web Accessibility Tool.” [Online]. Available: <http://wave.webaim.org/>.
- [15] “IDI Web Accessibility Checker: Web Accessibility Checker.” [Online]. Available: <https://achecker.ca/checker/index.php>.
- [16] “Home: AInspector Sidebar.” [Online]. Available: <http://ainspector.github.io/>.
- [17] J. Nielsen, *Usability Engineering*, vol. 44, no. 3. 1993.
- [18] D. Rubin, J., & Chisnell, *Handbook of usability testing [electronic resource]: How to plan, design, and conduct effective tests (2nd ed.)*. 2008.
- [19] M. T. Boren and J. Ramey, “Thinking aloud: Reconciling theory and practice,” *IEEE Trans. Prof. Commun.*, vol. 43, no. 3, pp. 261–278, 2000.